BABY JO

LORICIEL 1991

in GOING HOME



TABLE DES MATIERES

Français ....p. 2

English ....p. 11

Deutsch ....p. 20





MANUAL MANUEL SPIELANLEITUNG

English Français Deutsch



L'EQUIPE QUI A RÉALISÉ



CHEF DE PROJET : .... Christophe GOMEZ

CONCEPTION : .... IMAGEX

PROGRAMMATION :
Version ST, AMIGA....................... Jésus MARTINEZ
Version PC .... Richard EXCOFFIER
Version CPC................................. Yves ADA

PIXELS :.. IMAGEX

MUSIQUE : .... Christophe ZURFLUH

TESTS :... Dominique TRIANA

Remerciements à
Bernard AURE et Michel WINOGRADOFF.

CHARGEMENT DU JEU





ATARI ST :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

AMIGA 500 & 2000 :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

AMIGA 1000 :

- Insérez la disquette **Kickstart** dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.
- Lorsque l'écran du **Workbench** apparaît, insérez la disquette de **BABY JO** dans le lecteur interne.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

- Allumez l'ordinateur.
- Insérez la disquette dans le lecteur interne.
- Tapez **'RUN "JO"** et appuyez sur la touche <**ENTER**>.

AMSTRAD CPC CASSETTE :

- Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette.
- Enfoncez la touche <**PLAY**> du magnétophone.
- Tapez '**RUN**"' et appuyez sur la touche <**ENTER**>.

IBM PC & Compatibles :

- Démarrez votre PC et chargez le DOS.
- Insérez la disquette **"BABY JO A"** dans le lecteur A.
- Passez à l'unité A en tapant 'A:' en appuyant sur la touche <**ENTER**>.
- Tapez **'JO',** appuyez sur la touche **<ENTER>** puis suivez les instructions à l'écran.

<u>Si vous voulez charger "BABY JO" sur le lecteur B :</u>

- Insérez la disquette **"BABY JO A"** dans le lecteur B.
- Passez à l'unité B en tapant **'B:'** puis en appuyant sur la touche **<ENTER>.**
- Tapez **'SWAPAB'** puis appuyez sur la touche **<ENTER>.**
- Tapez **'JO',** appuyez sur la touche **<ENTER>** puis suivez les instructions à l'écran.

LES COMMANDES



ATARI - AMIGA

Au joystick uniquement

CPC, PC & COMP.

Au joystick ou clavier (touches fléchées et barre d'espace).

Commandes Générales :

ACTIONS	TOUCHES
PAUSE	< P >
ABANDON	< ESC >
SUICIDE	< S >
RETOUR AU DOS (PC uniquement)	< F10 >

POUR SAUVEGARDER VOTRE NIVEAU

A chaque fin de niveau, [illegible]k vous donne un mot de passe. Ne l'oubliez pas, il vous sera très utile pour avoir directement accès au niveau suivant.

MAIS QUE DOIT FAIRE BABY JO ?



BABY JO s'est égaré dans la campagne, loin de la ville, loin de sa maison et loin de sa maman. Mais heureusement **BABY JO** est un enfant plein de ressources. Tout d'abord son sens inné de l'orientation l'amènera immanquablement jusqu'à chez lui. De plus, d'une nature très sociable il saura se faire des amis.

Mais c'est avant tout un bébé comme les autres : il pleure quand il a mal, sourit lorsqu'il trouve un objet qu'il aime, hurle lorsqu'on le brûle, montre sa satisfaction après un bon repas, s'angoisse s'il tombe et suce son pouce quand il s'ennuie.

POURTANT DE NOMBREUX ATTRIBUTS FONT DE BABY JO UN BEBE PAS ORDINAIRE...



La Super-Couche

C'est un pouvoir temporaire. Elle procure une super-vitesse et permet d'effectuer des super-sauts dignes de **BABY JO.**



La Cape de Protection

Egalement temporaire. Elle rend **BABY JO** invulnérable.



Les Hochets à Lancer

Chaque hochet découvert procure 5 hochets à lancer. Cette arme est redoutable contre les tristes sires qui peuplent la route de **BABY JO** mais s'avère inopérante contre d'autres. Certains personnages ne disparaissent qu'après 2 tirs au but.





Mais BABY JO trouvera aussi d'autres objets...



Le Biberon

Indispensable au bébé pour ne pas mourir de faim.



Les Bonus

Ces fruits et sucreries donnent des points. Des vies supplémentaires sont attribuées à 20.000 points, à 40.000 points et tous les 40.000 points suivants.



Les Valises de Premiers Soins

Si **BABY JO** est blessé cette mallette de secours le soignera.

La Couche neuve



A force d'avaler fruits et bonbons, **BABY JO** devient de plus en plus lourd... Ses déplacements sont alors rendus plus difficiles. Il ne court plus, mais il marche. Il saute moins haut et moins loin. Un change propre est alors le bienvenu...! !

Les Cadeaux Surprises



On les ouvre en passant dessus ou en lançant un hochet. Ils contiennent un ou plusieurs objets parmi ceux cités précédemment, et quelques surprises supplémentaires. Attention : tous les objets autres que les Bonus disparaissent dès qu'ils touchent le sol.



Les Ballons

Gonflés à l'hélium, ils supportent aisément le poids plume de **BABY JO.** Ils sont indispensables pour grimper sur certains arbres et marches ou franchir certains gouffres.

DANS SON ODYSÉE BABY JO VA FAIRE LA CONNAISSANCE DE NOMBREUX PERSONNAGES, POUR LA PLUPART TERRIBLEMENT AGRESSIFS :



Les Arbres

Des objets tombent de leur feuillage Mais attention ils peuvent soit aider **BABY JO,** soit le blesser.



Les Boîtes Surprises

Elles font apparaître un diable ou un bonus. L'on peut aussi s'en servir comme tremplin.





Les Fleurs

Terriblement susceptibles, elles se vexent lorsque l'on marche dessus et peuvent vous blesser en crachant.



Les Nuages Noirs

Ils faut les toucher 2 fois pour les neutraliser.



Les Nains Tireurs

On les élimine en 2 coups.







Les Moustiques

On les élimine également en 2 coups.



Le soleil

Indestructible, vous ne pouvez que l'éviter...

Mais **BABY JO** est un malin, il saura détourner l'agressivité des uns, et utiliser les autres. De toutes ces rencontres ce sont celles avec **"JOCK THE DUCK"** qui seront les plus fructueuses. Celui-ci, bien que très farceur donne des indices précieux. Attention pourtant, certains de ses conseils ne sont que des blagues...





BABY JO a du flair, on ne le dira jamais assez. En plus de son chemin, il sait repérer les grottes mystérieuses, les passages secrets et tous les mécanismes étranges qui permettent d'y accéder. Face à un personnage aussi malicieux que sympathique, vous ne pouvez que l'aider à retrouver son chemin...

POUR NOTER VOS MOTS DE PASSE

DATE	NIVEAU	MOT DE PASSE
3	PASSWORD	E

BABY JO IN GOING HOME PRODUCTION TEAM



PROJECT MANAGER : .... Christophe GOMEZ

DESIGN : .... IMAGEX

PROGRAMMING :
ST, AMIGA Versions .... Jesus MARTINEZ
PC Version .... Richard EXCOFFIER
CPC Version .... Yves ADA

PIXELS : .... IMAGEX

MUSIC : .... Christophe ZURFLUH

TESTING : .... Dominique TRIANA

Special thanks to
Bernard AURE and Michel WINOGRADOFF.

GAME LOADING





ATARI ST:

Insert the disk into the internal drive and turn on the computer. The game will load automatically.

AMIGA 500 & 2000:

Insert the disk into the internal drive and turn on the computer. The game will load automatically.

AMIGA 1000:

- Insert the **Kickstart** disk into the internal drive and turn on the computer.
- When the **Workbench** screen appears, insert the **BABY JO** disk in the internal drive.

AMSTRAD CPC DISK:

- Turn on the computer.
- Insert the disk into the internal drive.
- Type **'RUN"JO"'** and press **<ENTER>**.

AMSTRAD CPC CASSETTE:

- Turn on the computer. Rewind the cassette.
- Push the **<PLAY>** button on the tape recorder.
- Type **'RUN"'** and press **<ENTER>**.

IBM PC & COMPATIBLES

- Start your PC and load DOS
- Insert the **"BABY JO A"** disk into the drive A.
- Change to the A drive by typing 'A:' and pressing **<ENTER>**.
- Type **'JO'**, press **<ENTER>** and follow the instructions on the screen.

If you want to load "BABY JO" in the drive B:

- Insert the **"BABY JO A"** disk into the B drive.
- Change to the drive B by typing 'B:' and pressing **<ENTER>**.
- Type **'SWAPAB'** then press **<ENTER>**.
- Type **'JO'**, press **<ENTER>** then follow the instructions on the screen.

COMMANDS



ATARI - AMIGA

Joystick only

CPC, PC & COMP.

Joystick or keyboard (arrow keys and space bar).

Main Commands:

ACTIONS	KEYS
PAUSE	< P >
ABANDON	< ESC >
SUICIDE	< S >
RETURN TO DOS (PC only)	< F10 >

TO RECORD YOUR LEVEL

At the end of each level, **Jock** gives you a password. Don't forget it, it will be very useful to go directly to the next level.

SO WHAT EXACTLY MUST BABY JO DO?



BABY JO is lost in the countryside, far from town, far from his home and far from his mother. Luckily, **BABY JO** is a ressourceful child. First of all, his innate sense of direction will always lead him home. What's more, his friendly nature will help him make lots of friends.

But above all, he's a baby like any other: he cries when he is hurt, smiles when he finds his favorite things, screams when he gets burned, shows his satisfaction after a good meal, is sad when he falls, and sucks his thumb when he is bored.

HOWEVER, MANY OF BABY JO's ATTRIBUTES MAKE HIM A BABY NOT LIKE THE REST...



The Super Diaper

This is a temporary power. It gives **BABY JO** super-speed and enables him to cross huge distances in a single bound.



The Protective Cape

Also temporary, it protects **BABY JO** from everything.



The Throwing Rattle

Each rattle discovered equals five throwing rattles. This weapon is effective against most but not all of the villains **BABY JO** will come up against. Some villains only disappear after two direct hits.





But BABY JO will come across other objects...



The Baby-Bottle

Essential to the baby's survival to prevent his starvation



Bonuses

These fruits and sweets are also worth points. Extra lives are won at 20,000 points, at 40,000 points and every 40,000 points thereafter.



The First aid Kit

If **BABY JO** gets hurt this first aid kit will help heal him.



The New Diaper

After eating so many fruits and sweets, **BABY JO** gets heavier and heavier... Moving anywhere becomes more difficult. He can no longer run, he only walks. He can't jump as high or as far as usual. A clean diaper would be welcome relief.....!!



Surprise Packages

These are opened when they are passed over or when a rattle is thrown at one. They have one or more of the objects already described inside, and other surprises too. Warning: all objects other than Bonuses disappear as soon as they touch the ground.



The balloons

These balloons, inflated with helium, can easily lift the featherweight **BABY JO.** They are essential for climbing certain trees and steps, or crossing ravines.

DURING HIS ODYSSEY BABY JO WILL MEET MANY CHARACTERS. MOST OF THEM ARE TERRIBLY AGGRESSIVE:



The Trees

Things fall from the trees. But beware, as they can either help **BABY JO** or hurt him.



The Jack in the Boxes

In each one is either a Jack or a bonus. They can also be used as trampolines.



The Flowers



The flowers are very sensitive, they hate being crushed and can hurt you by spitting.



The Black Clouds

You have to hit these twice to eliminate them.



The Shooting Dwarves

These also have to be hit twice to be eliminated.





The mosquitoes



The can also be eliminated with two hits.



The sun

Indestructible, so try to avoid it...

BABY JO is a crafty one, he can avoid some of his enemies and use others to his advantage. Of all his acquaintances, his meetings with **"JOCK THE DUCK"** are the most fruitful.**"JOCK",** although a practical joker, gives important clues. Beware though, some of his clues are only jokes....





Don't forget that **BABY JO** is very clever. Besides finding his path, he can also locate mysterious caves, secret passages, and master all the bizarre ways of getting into them. Faced with such a mischieveous yet lovable imp you've just got to help him find his way.

YOUR PASSWORDS

DATE	LEVEL	PASSWORD

WHO'S WHO



PROJEKT MANAGER : ....Christophe GOMEZ

KONZEPTION UND DESIGN : ......IMAGEX

PROGRAMMIERUNG :
ST - AMIGA ....Jésus MARTINEZ
PC und Kompatibel.......................Richard EXCOFFIER
CPC..Yves ADA

PIXELS : ....IMAGEX

MUSIK UND SOUND : ....Christophe ZURFLUH

TESTE :...Dominique TRIANA

ÜBERSETZUNG :..........................Nathalie BERTRON

Wir danken auch Bernard AURE und Michel WINOGRADOFF

LADENANWEISUNGEN





ATARI ST :

Die Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen.

AMIGA 500 & 2000 :

Die Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen.

AMIGA 1000 :

Die **"Kickstart"** Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Als der **"Workbench"** Bildschirm erscheint, die **BABY JO** Diskette in das Laufwerk einlegen.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

Den Computer einschalten. Die Diskette in das Laufwerk einlegen. **'RUN "JO"'** tippen und dann **<ENTER>** drücken.

AMSTRAD CPC CASSETTE :

Den Computer einschalten. Die Kassette zurückspulen. Die **<PLAY>**-Taste der Datasette drücken. **'RUN"'** tippen und **<ENTER>** drücken.

IBM PC & Compatibles :

Den Computer einschalten und DOS laden. Die **'BABY JO A'** Diskette in das Laufwerk einlegen. **'A:'** tippen. **<ENTER>** drücken. **'JO'** tippen und schließlich **<ENTER>** drücken. Den Anweisungen am Bildschirm folgen.

Wenn Sie Baby Jo auf das 'B' Laufwerk laden wollen :

Die Diskette **'BABY JO A'** in das **'B'** Laufwerk einlegen. **'B:'** tippen und **<ENTER>** drücken. 'SWAPAB' tippen und **<ENTER>** drücken. **'JO'** tippen und schließlich **<ENTER>** drücken. Den Anweisungen am Bildschirm folgen.

FUNKTIONSTASTEN



ATARI ST und AMIGA :
Nur Joystick

CPC, IBM PC und Kompatibel :
Joystick oder Tastatur (Pfeiltasten und Leertaste).

Gemeinsame Tasten :

GEMEINSAME TASTEN	
PAUSE	< P >
VERLASSEN	< ESC >
SELBSTMORD	< S >
ZURÜCK ZUM DOS (PC uniquement)	< F10 >

SICHERUNG DES LEVELS
Am Ende jedes Levels gibt Ihnen **Jock** ein Passwort. Vergessen Sie es nicht ! Es wird Ihnen sehr nützlich sein, um direkt zum nächsten Level zu kommen.

WAS SOLL ABER BABY JO MACHEN ?



Baby Jo hat sich auf dem Land verlaufen : weit entfern von der Stadt, weit entfern von seinem Haus, weit entfern von seiner Mutti. Glücklicherweise ist **BABY JO** ein Baby, das sich zu helfen weiß. Mit seinem scharfen Orientierungsvermögen wird es zweifellos sein Haus wieder finden. Seine gesellige Natur wird ihm erlauben, sich auf dem Weg beliebt zu machen.

Aber Baby Jo ist vor allem ein Baby wie andere Babies : es weint, wenn ihm etwas weh tut; lächelt, wenn es einen Gegenstand findet, der ihm gefällt; schreit, wenn es sich verbrennt; zeigt, wie froh es nach dem Essen ist; hat Angst, wenn es fällt; und lutscht am Daumen, wenn es sich langweilt...





TROTZDEM IST
BABY JO
EIN AUßERORDENTLICHES BABY...



Die Super-Windel

Sie hält nicht sehr lange, aber gibt ihm Super-Geschwindigkeit und erlaubt es ihm, Super-Sprünge zu machen...



Die Schutzkappe

Sie hält auch nicht lange, aber dank ihr wird **BABY JO** unverwundbar.



Die Kinderrasseln

Jede von **BABY JO** entdeckte Kinderrassel gibt ihm fünf neue Rasseln zum Werfen. Das ist eine fürchterliche Waffe gegen die zahlreichen Schufte, die sich auf dem Weg befinden... Aber passen Sie auf ! Gegen andere ist diese Waffe unwirksam.





Aber auf dem Weg befinden sich noch weitere Gegenstände...



Die Babyflasche

Die unentbehrliche Flasche... damit das Baby nicht verhungert.



Der Bonus

Die auf dem Weg befindlichen Früchte und Süßigkeiten geben Punkte. Zusätzliche Leben werden nach 20.000 Punkten gegeben, auch nach 40.000 Punkten, und dann alle 40.000 Punkte.

Taschenapotheke  für die erste Hilfe

Wenn **BABY JO** sich verletzt, ist die Taschenapotheke wertvoll.

Die neuve Windel 

Je mehr Früchte und Süßigkeiten **BABY JO** ißt, desto schwerer wird es... Seine Bewegungen werden immer mühsamer. Er läuft nicht mehr, sondern geht. Eine saubere Windel wird ihm eine gute Hilfe sein.

Unerwartete Geschenke 

Um sie zu öffnen, muß **BABY JO** über sie springen, oder Rasseln gegen sie werfen. Sie enthalten einen oder mehrere Gegenstände, und auch einige zusätzliche Überraschungen. ACHTUNG : alle Gegenstände (außer Bonus) verschwinden, wenn sie zu Boden fallen.



Die Luftballons

Die mit Helium gefüllten Ballons können **BABY JO** leicht tragen. Sie sind notwendig, um auf Bäume oder Treppen zu klettern, oder über Schluchten zu fliegen.

WÄHREND SEINES ABENTEUERS TRIFFT BABY JO VIELEN FIGUREN, DIE OFT SEHR AGGRESSIV SIND.



Die Bäume

Zahlreiche Gegenstände fallen von den Bäumen. Passen Sie auf ! Manche können **BABY JO** helfen. Andere können ihn verwunden.



Die Überraschungen

Aus diesen Schachteln können entweder Bonus oder Teufel herauskommen.



Die schwarzen Wolken



Um sie zu treffen, müssen Sie zweimal schießen.



Die Zwergschützen

Zwei Schüße sind erforderlich, um sie zu vernichten.





Die Stechmücken



Auch zwei Schüße.



Die Sonne

Natürlich ist sie unzerstörbar. Sie müssen sie also einfach meiden.

Aber **BABY JO** ist ja klug und wird leicht den Angriff der einen abwenden, und die anderen benutzen. Unter diesen Begegnungen sind die mit **"Jock the Duck"** nutzbringend. **Jock** ist ein großer Witzbold, aber gibt trotzdem nützliche Ratschläge. Passen Sie aber auf ! Einige Ratschläge sind nur Streiche.





BABY JO hat eine feine Nase, das kann man nicht oft genug wiederholen. Es kann auch die Grotten und die geheime Ausgänge entdecken. **BABY JO** ist so sympatisch und schalkhaft... Helfen Sie ihm, seinen Weg zurück nach Hause zu finden !

VERGESSEN SIE IHR PASSWORT NICHT !
NOTIEREN SIE ES HIER

DATUM	LEVEL	PASSWORT



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33

IMPRIMERIE EDGAR - 48 33 85 04